

PROPOZÍCIE SÚŤAŽE

DigiEduHack Bratislava 2025

Obsah

1. Základné informácie	3
1.1. Cieľ súťaže	3
1.2. Účastníci a oprávnenie.....	3
1.3. Tímová štruktúra	3
1.4. Úloha súťažiacich	3
1.5. Časový harmonogram.....	3
2. Organizácia a riadenie súťaže.....	4
2.1. Spôsob registrácie do súťaže.....	4
2.2. Priebeh súťaže.....	4
2.2.1. Časový harmonogram súťaže.....	4
2.2.2. Podmienky tvorby súťažného riešenia	5
2.3. Vyhodnotenie súťaže	5
2.4. Zdieľanie riešení po skončení podujatia	6

1. Základné informácie

1.1. Cieľ súťaže

Cieľom súťaže je podporiť rozvoj digitálnych kompetencií a tvorbu kreatívnych riešení v oblasti vzdelávania prostredníctvom tímov zložených z aktérov vo vzdelávaní.

1.2. Účastníci a oprávnenie

1. Cieľovou skupinou sú pedagogickí a odborní zamestnanci materských, základných, stredných, vysokých škôl, študenti vysokoškolských študijných odborov zameraných na vzdelávanie, inovátori v oblasti digitálneho vzdelávania.
2. Podmienkou zapojenia je **minimálny vek 18 rokov**.
3. Súťaž sa uskutoční v slovenskom jazyku.
4. Súťaže sa môžu zúčastniť jednotlivci alebo tímy, ktoré spĺňajú požiadavky organizátora.
5. Organizátor si vyhradzuje právo odmietnuť registráciu účastníka, ktorý nespĺňa podmienky (alebo porušuje pravidlá).

1.3. Tímová štruktúra

Tím môže pozostávať z počtu 3-5 členov. Členovia tímu sú zodpovední za aktívnu účasť a dodržiavanie pravidiel. Zmeny v zložení tímu počas hackathonu nie sú možné.

1.4. Úloha súťažiaciho

Téma hackathonovej výzvy:

AI pre všetkých – Ako naučiť každého pracovať s AI?

(AI for everyone – How to teach everyone to work with AI?)

Úlohou súťažiaciho je **návrh** vzdelávacieho modulu, hry, platformy, komunikačnej kampane či iného **realizovateľného riešenia**, ktoré podporí bežné, intuitívne a inkluzívne využívanie AI nástrojov v školskom aj domácom prostredí. Cieľom je vnímať AI ako dostupný nástroj pomoci v živote žiakov, učiteľov a rodičov, nie ako nedostupnú technologickú novinku. Riešenie má pomôcť uzatvárať digitálnu priepasť vo vzdelávaní.

1.5. Časový harmonogram

September 2025

Zverejnenie súťaže

15. 9. – 27. 10. 2025

Otvorenie prihlasovania do súťaže

14. 11. – 15. 11. 2025

Konanie súťaže

15. 11. 2025

Oficiálne vyhlásenie výsledkov a ocenenie výhercov

2. Organizácia a riadenie súťaže

Vyhlasovateľom a organizátorom súťaže je Ministerstvo školstva, výskumu, vývoja a mládeže SR pod záštitou Európskej komisie. Organizátor zastrešuje, koordinuje a zabezpečuje celkový priebeh súťaže.

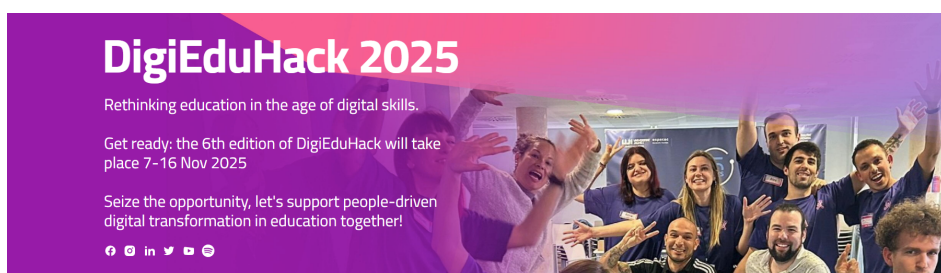
Organizátormenuje súťažnú porotu zloženú z odborníkov pôsobiach v akademickej oblasti, v businessovom sektore a zástupcov príslušných ministerstiev. Súťažnú porotu tvorí päť členov.

Poradie súťažiacich bude porotou určené podľa súčtu bodov, ktoré súťažné riešenie získa. Jej rozhodnutie je konečné a nemožno sa voči nemu odvolať.

2.1. Spôsob registrácie do súťaže

Postup zapojenia sa do súťaže je nasledovný:

1. Registrácia prostredníctvom webstránky www.digieduhack.com
2. Prihlásenie sa na konkrétne slovenské podujatie s výzou: AI pre všetkých – Ako naučiť každého pracovať s AI?
3. Vyplnenie a odoslanie prihlášky je možné do **27. októbra 2025**.



Register now

If you already have an account, [log in](#).

First Name *

Your first name

Last Name *

Your last name

Obrázok 1 registrácia na webstránke www.digieduhack.com

2.2. Priebeh súťaže

2.2.1. Časový harmonogram súťaže

Súťaž má trvanie v rozsahu **24 hodín, od 14.11.2025, 18:00 – 15.11.2025, 18:00**.

14. 11. 2025

18:00 - Začiatok Hackathonu

15.11.2025

14:30 - Odovzdanie projektov

15:00 - 16:30 – Prezentovanie projektov

16:30 - 17:30 – Hodnotenie projektov

17:30 - 18:00 – Vyhlásenie víťazov

2.2.2. Podmienky tvorby súťažného riešenia

- Účastníci sú povinní vytvárať súťažné riešenia v tímoch zaregistrovaných na podujatí. Každý tím zodpovedá za riadne rozdelenie úloh a zabezpečenie rovnomerného zapojenia svojich členov do tvorby riešenia.
- Súťažné riešenie musí byť výsledkom vlastnej tvorivej činnosti tímu. Kopírovanie, preberanie, používanie alebo iná forma neoprávneného nadviazania na riešenia, nápady či výstupy iných tímov alebo tretích osôb je zakázaná.
- Tím preberá plnú zodpovednosť za to, že navrhované riešenie neporušuje práva duševného vlastníctva tretích osôb.
- Používanie softvérových a digitálnych nástrojov umelej inteligencie (AI) je dovolené. Tímy sú však povinné zabezpečiť, aby výsledné riešenie spĺňalo kritériá originality a aby využitie AI bolo transparentné a etické. Organizátor si vyhradzuje právo požadovať vysvetlenie rozsahu a spôsobu použitia AI pri tvorbe riešenia.
- Účastníci sú oprávnení využívať odborné konzultácie mentorov podujatia. Konzultácie majú podporný charakter a nenahrádzajú tvorivú prácu tímu. Mentor nesmie vytvárať časti riešenia namiesto účastníkov.
- Tím môže vychádzať z nápadu či konceptu, ktorý bol vytvorený pred začiatkom podujatia, avšak iba za podmienky, že tento nápad nebol predtým verejne prezentovaný ani inak využívaný v súťaži podobného charakteru.
- Tím je zároveň povinný počas hackathonu preukázať dostatočné rozvinutie, dopracovanie alebo vytvorenie konkrétnych výstupov. Organizátor si vyhradzuje právo posúdiť, či miera práce vykonaná počas podujatia spĺňa požadované kritériá.
- Tím je povinný najneskôr do ukončenia súťaže odovzdať elektronickú verziu svojho výstupu v zvolenom formáte spolu s riadne vyplneným dokumentom Popis riešenia prostredníctvom určeného úložiska organizátora.

2.3. Vyhodnotenie súťaže

Vyhlásenie výsledkov a ocenenie najlepších tímov sa uskutoční po ukončení hackathonu.

Porota udelí cenu prvým trom víťazným tímom podľa počtu získaných bodov.

1. miesto: 2000 € + vecné ceny od partnerov
2. miesto: 1000€ + vecné ceny od partnerov
3. miesto: vecné ceny od partnerov

Národný víťaz automaticky postupuje do celoeurópskeho kola.

2.4 Zdieľanie riešení po skončení podujatia

Všetky riešenia budú publikované online na stránke DigiEduHack. Každé riešenie bude obsahovať: stručný kontext, opis riešenia, možnosť pridať kontaktné údaje členov tímu. Tímy sa môžu vopred rozhodnúť, či zverejnia svoje kontaktné údaje. Sprístupnenie kontaktov môže podporiť medzinárodné partnerstvá a uľahčiť realizáciu riešení.

Riešenia vytvorené účastníkmi sú vlastníctvom tímu alebo jednotlivca, ktorý ho predložil. Zverejnením riešení DigiEduHack nezískava vlastnícke práva, ale riešenia môžu byť sprístupnené verejnosti. Riešenia môžu byť ďalej používané alebo rozvíjané tretími stranami iba s uvedením zdroja a mena tímu.